
ARTDINK
PlayStation
トポロ
TOPOLO
解説書
FlipFlop
Productions

“ToPoLo”ってなに？

みなさんは「積み木」で遊んだことがありますか？

“ToPoLo”は、その積み木遊びをさらに進化させた、「動く積み木ゲーム」なのです。

このゲームのブロックは、一個一個では単純な動きしかできませんが、これを組み合わせることによって、ロボット、トリ、キョウリュウなど、様々な動きの「生き物」をつくることができるんです。つくったカタチは、フィールドにもって行くことで、初めて自由に動きまわります。フィールドには海の中や草原、ディスコなどの色々な世界があります。

また、カタチたちは、フィールドに流れている音楽を聞いて、リズムに合わせて動きます。

サンバのリズムにのって動くキョウリュウって、想像できますか？

カタチをつくることに慣れてきたら「バトルフィールド」でカタチを戦わせてみましょう。

「バトルフィールド」には、手強いカタチたちがあなたの挑戦をまっていますよ。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 7ブロック

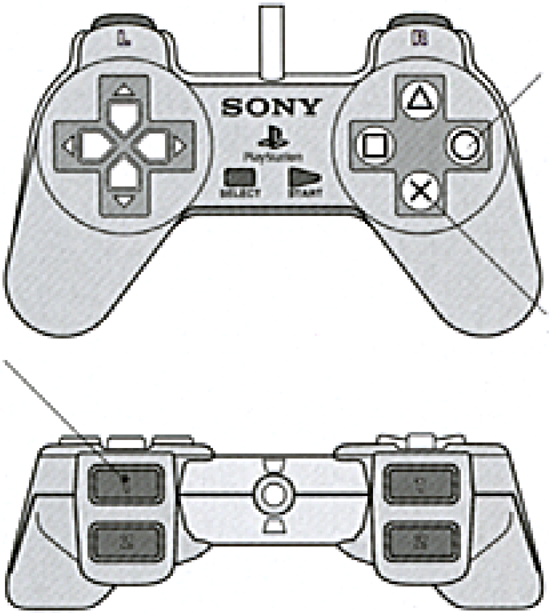
SLPS 00620



CONTENTS

コントローラの使い方

●共通の操作



★コマンド決定

★オプション
このボタンを押しながら操作することで、オプション動作をします。また、メニューが開いている時には、各メニュー項目の説明が現れます。

★キャンセル、ムービースキップ、メニュー表示

●スタンドアップビュー

・方向キー　：フィールド選択、カーソル移動
・○ボタン　：コマンド決定
・×ボタン　：コマンドキャンセル

●フロアトップビュー ●フィールドビュー

・方向キー　：フィールドの視点の移動、メニューカーソルの移動
・○ボタン　：コマンド決定
・×ボタン　：メニュー表示、メニューキャンセル
・△ボタン　：フィールドの視点の移動加速（このボタンを押しながら方向キーで加速します）
・L1、L2ボタン：フィールドの視点の縮小、拡大（フロアトップ）
：フィールドの視点の上下動（フィールド）
・R1ボタン＋方向キー：フィールドの視点の平行移動
・R2ボタン：カタチのロックオン（自動追跡）モード、カタチの切り換え
・スタートボタン：ポーズ

注：ポーズ状態では、フィールドの音量が小さくなります。ポーズを解除すると元のボリュームに戻りますので、テレビのボリュームはなるべくそのままにしてください。

●組み立て画面

・方向キー　：メニューカーソル移動、ブロック、カタチの回転
・○ボタン　：コマンド決定
・×ボタン　：コマンドキャンセル、コマンド「つける」「ぬる」メニュー表示
・△ボタン　：ジョイント選択中のブロック、カタチの向きの選択
・□ボタン　：カタチの仮動かし
・L1、L2ボタン：各ビューボックスの視点の縮小拡大
L1＋L2ボタンで視点のリセット
・R1ボタン＋方向キー：カタチの平行移動
「まわす」コマンドでカタチをまわす

●ブック

・方向キー　：メニューカーソル移動
・○ボタン　：コマンド決定
・×ボタン　：コマンドキャンセル

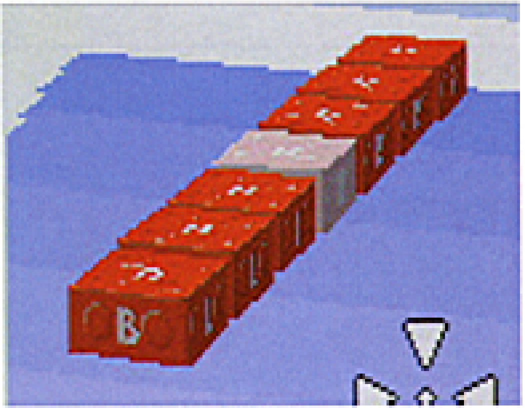
“ToPoLo”の世界

ここでは、ゲームにでてくるキャラクターを元に、このゲームの世界観を説明していきます。

●動くブロックってどんなもの？

ブロックは、すべて横２縦２高さ１の比率の少し平べったい形をしていて、小さいポッチがすべての表面についています。このポッチ面同士をくっつけることで、ブロックがつながっていきます。
実際には、ブロックひとつひとつに様々な動きがあるため、くっつけても全然動かないということもあります。





そうならないように、ブロックを組み立てるときには、ブロックの表面にF（フロント）B（バック）L（レフト）R（ライト）U（アップ）D（ダウン）が表示されます。この表示と、ブロックの動きを見て、組み立てをしてください。

「カタチ」って？

ブロックでつくった固まりを、このゲームでは「カタチ」と呼んでいます。
カタチをつくっていくと、初めにつけたブロックが、ゆっくり白く光っています。これは「コアブロック」と呼ばれるもので、カタチは、このブロックを中心に動いています。
「コアブロック」の位置を変えるには、組み立て画面で「ぬる」コマンドを選んでください。（19P）

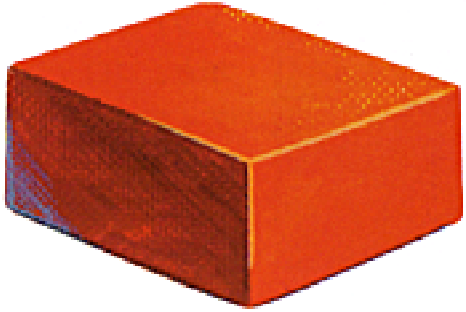
※ゲームでつくれるカタチの最大数は、フィールド（12P）に置かれているカタチを含めて200個です。
※ゲームで使用できるブロックの最大数は1000個です。

●どんなふうに動くの?

このゲームに登場する、ブロックたちを紹介しましょう。

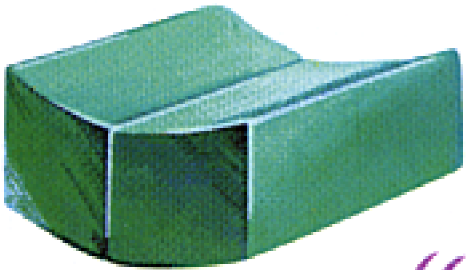
◆デッドブロック

まったく動かないブロックです。



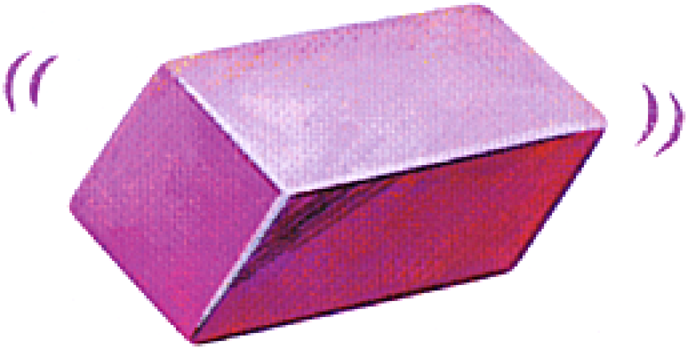
◆そりブロック

そりかえる動きをするブロックです。

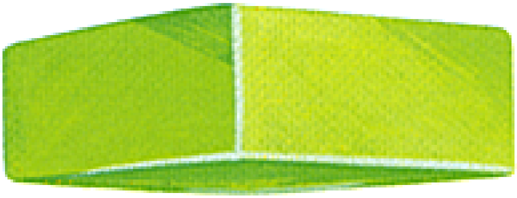


◆ゆれブロック

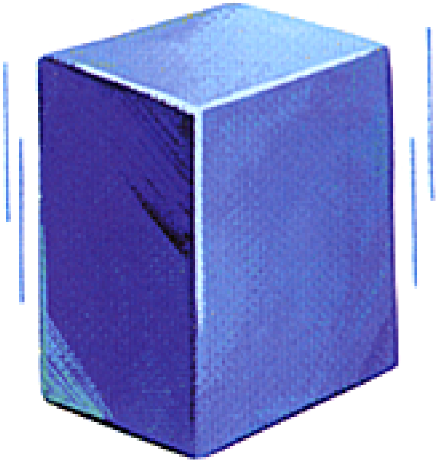
左右にゆれ動くブロックです。



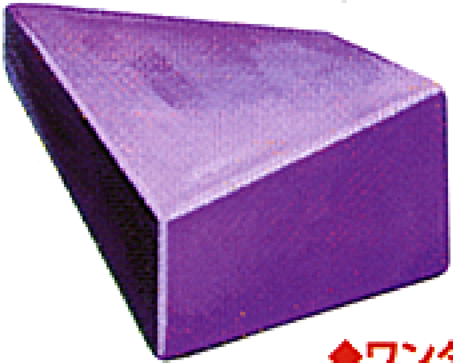
◆うきブロック
このブロックをつけること
で周りのブロックを浮かせ
ることができます。



◆のびブロック
上下に伸び縮みする動きの
ブロックです。



◆ねじれブロック
ぞうきんをしぼったような
動きをするブロックです。



◆ワンダーブロック
特殊な機能を持ったブロック
です。フィールドで見つける
ことで使用できるようになり
ます。詳しくは27Pを参照し
てください。



●その他のキーワード

その他、このゲームに登場するものを説明しましょう。



「ルーム」って？

「ルーム」は、"ToPoLo"の不思議なブロックがある、あなたが新しく手に入れた「遊び部屋」です。また「ルーム」は、カタチを動かす「フィールド」への入り口でもあります。

「フィールド」とは？

"ToPoLo"のブロックたちは、「フィールド」に置くことで生き生きと動き回ることができます。「フィールド」は「ルーム」とは全く別の空間にあり、床にちらばっているプレートが、その入口になっています。





「ポケット」って？

「ポケット」は、カタチを一時的に保管しておく入れ物で、組み立てに使う大切なものです。
また、カタチを「フィールド」から「バトルフィールド」などの別のフィールドへもって行く時や、ブックにカタチをセーブする時にも使います。とにかく、「ポケット」に入れないとカタチを持ち運ぶことはできないのです。

「バケツ」って？

まだ使っていないブロックが入っているのが、「バケツ」です。ですから、「バケツ」のブロックが無くなるとカタチをつくることができなくなります。そのときは、カタチからブロックを「はずす」か、カタチを「こわす」ことで、ブロックを「バケツ」に戻すことができます。

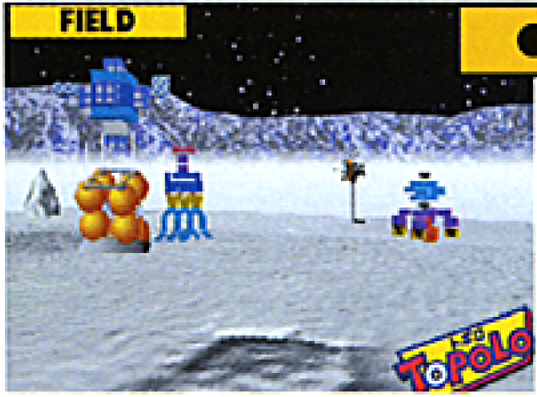
「ブック」とは？

「ブック」はカタチだけをセーブするものです。「ブック」を使ってカタチの図書館をつくってみたり、友達のカタチをあなたの「ルーム」に持ってくることや「バトルフィールド」で戦わせたりすることができます。



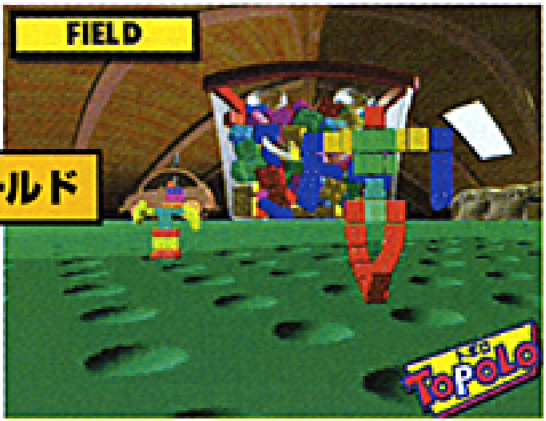


フィールドに行こう！



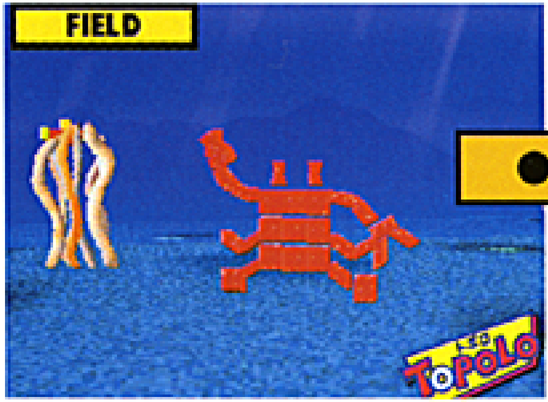
●月面フィールド

月面のフィールドです。重力が他のフィールドより少なく、ふわふわした感覚が味わえます。



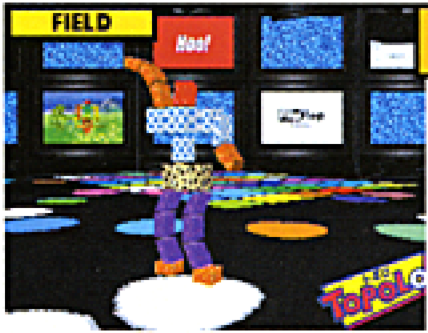
●プレーンフィールド

なにもないフィールドです。
自分で独特の世界をつくるのに最適です。



●海底フィールド

海の底にいるような感覚が味わえるフィールドです。水の抵抗力でカタチの動きが少々重くなります。



●ディスコフィールド

キンキンギラギラなディスコのフィールドです。フィールドの床はピカピカ光り、たまにフラッシュライトが光ります。

●サバンナフィールド



広大な草原のフィールドです。フィールド上には、ウサギ、ゾウ等の動物が動き回っています。



●スカイフィールド

雲の上にあるフィールドです。ゆったりとした気分を味わいたい方におすすめです。



●バトルフィールド

カタチを戦わせるための特別なフィールドです。詳しくは23Pを参照してください。

ゲームの始め方

本体にディスクを正しくセットし電源ボタンを押すと、ゲームが起動し、ムービーのあとタイトル画面に移ります。



●NEWGAME

新しくゲームを始めます。
このコマンドを選択すると、名前入力の後、ゲームがスタートします。

●LOADGAME

以前セーブしたゲーム全体のデータを読み込みます。メッセージに従って、操作をおこなってください。

●OPTION

ここでは、以下の設定を変更できます。
・サウンド　ステレオ／モノラル切り替え
・メッセージ表示時間　短い／ふつう／長い

ゲームの遊び方

●スタンドアップビュー



ゲームをスタートさせると、この画面に移動します。
この画面で、どのフィールドで遊ぶかを選択します。
また、ここで「出口」を選ぶと、ゲームを終了します。
「出口」を選んだ時に、ゲーム全体の内容をセーブすることができます。詳しくは26Ｐを参照してください。

●フロアトップビュー



スタンドアップビューからフィールドを選ぶと、ゲームの中心である、この画面に移動します。この画面から他の各画面に移動できる他、カタチをフィールドに「おく」、カタチを「とる」ことができます。
Ｒ２ボタンを押すとフィールドにあるカタチをロックオン（自動追跡）します。Ｒ２ボタンを押すたびに、別のカタチを追いかけ、方向キーでロックオンを解除します。×ボタンでコマンドメニューが現れます。



スタンドアップビューへ移動します。



フィールドビューへ移動します。



カタチをつくるポケットを選び、組み立て画面へ移動します。



ポケットにあるカタチをフィールドに置きます。



フィールドにあるカタチをポケットに取り入れます。
カタチを入れるポケットを選び、R２ボタンを押して「とる」カタチをロックオンしてください。○ボタンを押してカタチを取り上げ、ポケットに入れます。
※もし、ポケット内に他のカタチが入っていた場合、先に入っていたカタチがフィールドに置かれます。



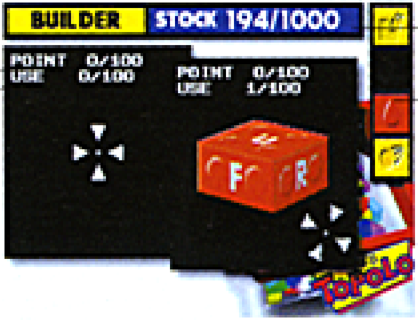
ブック画面へ移動します。

●フィールドビュー



「フロアトップビュー」から「はいる」を選ぶと、この画面に移ります。
ここでは、フィールドの中に入った視点で楽しむことができます。

●組み立て画面



残りブロック数

バトルポイント

使用ブロック数

組み立てメニューで選択したブロックの種類表示

「フロアトップビュー」から「つくる」を選択し、つぎにポケットを選択するとこの画面に移動します。

この画面で、選択したポケットに新しいカタチをつくったり、すでにあるカタチを加工することができます。

カタチはポケットの範囲を表す「ポケットボックス」と呼ばれる箱に入るようにつくります。ポケットボックスをはみ出してつくることはできません。

※ポケット内で使えるブロック数は、最大100個です。

この画面では、次のコマンドが選択できます。



組み立て画面を終了し、フロアトップビューに戻ります。



ブロックを組み立てるポケットを再び選び直します。
別のポケットのカタチをつくりたい時に使用します。
コマンドを選ぶとポケットが現れますので、別のポケットを選択して決定します。

つける

ポケット内のカタチ、あるいは空ポケットにブロックやカタチをつけていきます。
このコマンドでは
1）つけるブロックまたはカタチを選ぶ。
2）カーソルを移動させ、そのブロックのつける面を選ぶ。
3）ポケット側のカタチのどの面につけるかを選ぶ。
4）△ボタンでつけるブロックの向きを選び、決定する。
の順序で、ブロック、カタチをつけていきます。
「つける」コマンド内では、×ボタンを押すことで、さらに以下のメニューが現れます。このメニューでは、カタチにつけるブロック、他のポケットのカタチなどを選びます。

- 「カタチ」　ポケットにあるカタチを選びます。
- 「ブロック」　ブロックの動きの種類を選びます。
- 「いろ」　ブロックの色を選びます。
- 「はやさ」　ブロックの動きの速さを選びます。
  「おそい」を選ぶと、ブロックの速さが「はやい」の半分になります。
- 「もどる」　「つける」コマンドを終了します。

はずす

ポケットボックス内のブロックを一つずつ取り除いていきます。
※ブロックをはずすと二つのカタチに分かれてしまうようなはずし方はできません。外側のブロックから順に取ってください。

ぬる

組み立てたカタチの色をぬり替えます。
ここでは、色の他に、模様をぬったり、カタチの中心ブロック（コアブロック）を指定し直すこともできます。
×ボタンを押すと、次の選択メニューが現れます。

- 「いろ」　ブロックをぬり替える色を選びます。
- 「もよう」　ブロックをぬり替える模様を選びます。
- 「コア」　コアブロックを変更する時に選びます。
- 「もどる」　「ぬる」コマンドを終了します。

こわす

ポケット内のカタチをこわして、バケツに戻します。



カタチが動く方向、地面に対する向きを選びます。横向きのカタチを縦に起こしたり、カタチを後ろ向きにして移動させる時に、このコマンドを使用します。
Ｒ１ボタン+方向キーで、カタチが回転します。
※カタチはフィールドに置かれると「ポケットボックス」の矢印の向きに動こうとします。

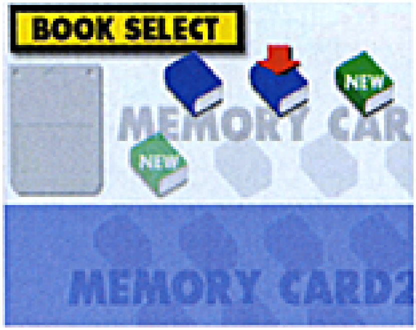


ポケットボックス内のカタチを、別のポケットに写します。「うつす」ポケットを選ぶと、カタチがコピーされ、コマンドが終了します。



ブック画面へ移動します。(詳しくは21P)

●ブック画面



各メニューから「ブック」を選択すると、この画面に移動します。ここでは、ポケットにあるカタチを個別にセーブ、ロードすることができます。
1冊の「ブック」には、8枚の「ページ」があります。このページにカタチを保管します。ブロックを51個以上使っているカタチは、ページを2枚使用します。

新しく「ブック」をつくる場合は、緑色の「ブック」を選んでください。「ブック」の名前を入力した後、新しい「ブック」が作成されます。青色の「ブック」を選び、「ひらく」を選ぶと「目次画面」に移動します。また、「けす」を選ぶと「ブック」を消して、緑色の状態にします。

※「ブック」のデータを使用する際には、データの入っているメモリーカードが差し込まれていることを確認してください。
※「ブック」をつくるには、1冊につきメモリーカードを2ブロック消費します。

[目次画面]



この画面でカタチのロードとセーブをおこないます。カタチをセーブするには、目次の「セーブする」を選んで、セーブしたいカタチの入ったポケットを選択してください。カタチが入っている場合、カタチの名前を選ぶとページがめくれてセーブされているカタチが現れます。ここで×ボタンを押すと次のメニューが現れます。



ページのカタチをポケットに読み込みます。
コマンドを選ぶとポケットが現れますので、カタチをロードするポケットを選んでください。
※ブロック数が、バケツに残っているブロック数より多く作られているカタチをロードすることはできません。

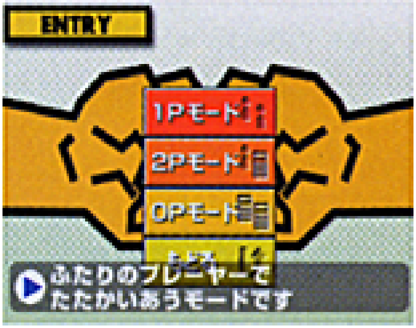


ページの内容を消去します。



ページ画面を終了します。

●バトルフィールド



ここでは、つくったカタチとカタチ同士、あるいは、フィールドで待っているカタチと戦わせることができます。
このフィールドを選択すると、カタチのエントリー画面に移ります。

まず、モードを次の３つから選びます。



コンピュータと戦うモードです。



人間同士で戦うモードです。



コンピュータ同士の戦いを鑑賞するモードです。

次に方向キーで、カタチと制限時間を決定し、ゴングの音と共に戦いが始まります。
なお、それぞれのカタチには、体力とは別に、バトルポイントがあります。バトルポイントが100ポイントを超えているカタチはエントリーできません。

※バトルポイント

一個一個のブロックの「動き」のポイントの合計です。ポイントは、動きの少ないブロックほど低く、動き方が特殊なブロックほど高くなります。バトルポイントは、組み立て画面でカタチを選ぶと表示されます。

[戦闘画面]

1P体力ゲージ：
カタチの体力を表します。

制限時間



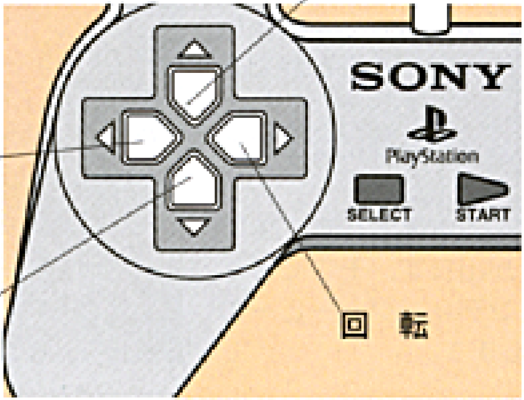
2P体力ゲージ：
カタチの体力を表します。

戦いを開始すると同時に、この画面になります。うまくカタチをぶつかり合わせて、相手を倒してください。
速いスピードでぶつかるほど、相手に与えるダメージは大きくなります。
戦いで勝つためには、
1）相手のカタチの体力を0にする。
2）相手のコアブロックをこわす。
3）制限時間終了までに相手の体力を自分より減らす。
以上のことが条件です。

各ブロックは、たくさんのダメージをうけるとデッドブロックになってしまいます。
フィールドのカタチに勝つと、メニュー項目「ブック」の下に「バトルブック」が追加されます。勝ち取ったカタチは、そこから読み出すことができます。

注意：バトルブックを保管するには全体セーブをおこなってください。

[バトルフィールドでのキー操作]



方向キー：エントリーするカタチの選択、カタチの移動
○ボタン：カタチのエントリー決定、制限時間の決定
（戦闘画面では使いません）
□ボタン：カタチの防御（カタチのストップ）
（カタチがストップしている間はダメージが半減されます）
△ボタン：カタチのジャンプ
×ボタン：カタチをしゃがませる
スタートボタン：ポーズ
セレクトボタン：戦闘画面の終了（エントリー画面へもどる）

●ゲームの終了（「ルーム」を出る）



ゲームを終了させるには、「スタンドアップビュー」に移動し、「出口」を選択します。出口を選択すると、「ルーム」全体の情報をメモリーカードに保存することができます。
セーブする時は、メッセージに従ってください。
その後、「本当にゲームを終了しますか？」というメッセージが出ます。そこで「はい」を選ぶと、エンディングムービーの後、ゲームが終了します。

※データのロード、セーブをおこなう前にゲームデータの入ったメモリーカードが差し込まれていることを確認してください。
※データのロード、セーブ中には、メモリーカードの抜き差しをおこなわないでください。
※「ルーム」全体の情報をセーブするには、メモリーカードを７ブロック消費します。

組み立て画面での「あれっ？」

●カタチが動かないよ！（バインド）

組み立て中、または組み立てたカタチの一部のブロックが点滅して動かなくなることがあります。
その状態は、ブロックの動く面が別のブロックとくっついて、ブロックの動きが押さえられている状態を表しています。この状態を「バインド」と呼びます。
「バインド」をさけるために、以下の3点に注意してください。

・ブロックの変化する面に、他のブロックをくっつけない。
・同じ種類、同じ速さのブロックは、全く同じに動く面同士でくっつける。
・L面とR面は「のび」ブロック以外は面が変化しません。まずは、これらの面にブロックをつけるようにすると、バインドは少なくなるでしょう。

●「ワンダーブロック」ってなに？

フィールドに置かれているカタチやバトルフィールドで勝ち取ったカタチを分解してみると、今まで見たこともないブロックが現れることがあります。それは「ワンダーブロック」と呼ばれる、特殊なブロックです。
「ワンダーブロック」を見つけて「はずす」ことで、次回からその機能を持ったブロックを選ぶことができます。どんなブロックがあるかは、あなた自身で確かめてください。

●うまくカタチをつくりたい！

同じパーツを使ってカタチをつくりたい場合、まず一つのポケットでパーツをつくります。次に「つくる」を選んで他のポケットに移動し、「つける」コマンドをえらびます。次につける「カタチ」から、パーツの入ったポケットを選ぶと、そのパーツを何度も使うことができ、簡単にカタチをつくることができるでしょう。
カタチをつくる時に、初めにブロックの種類ごとに色分けをして組み立て、最後に「ぬる」で好きな色にぬり替えればわかりやすく組み立てられるでしょう。
はずしたりこわしたりしたカタチは元に戻すことができません。大切なカタチを分解してみる場合は、別のポケットに「うつす」か、「ブック」に移動してカタチをセーブしておくことをおすすめします。
「ぬる」コマンドで、「コアブロック」を選びなおすことによって、思いもよらない動きをするものもいますので、ぜひ試してください。

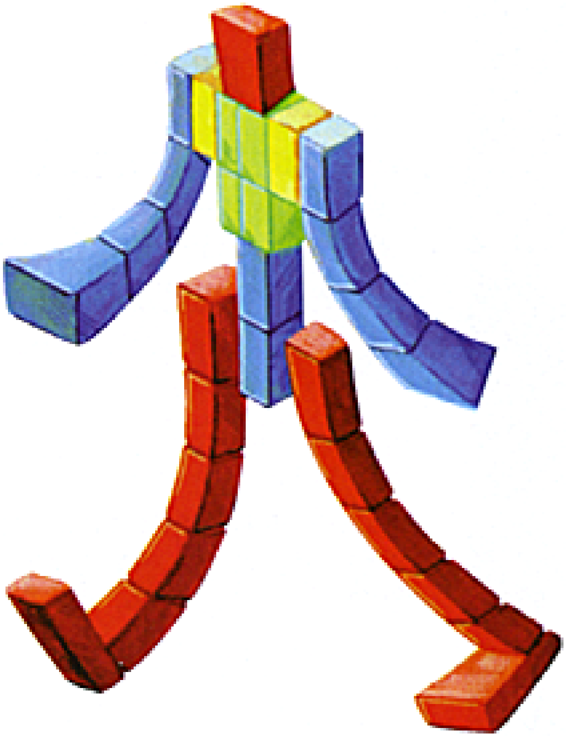
●強いカタチをつくりたい！

あまりくわしくはお話しできませんが、ひとつだけヒントを教えましょう。すべてのカタチの弱点は「コアブロック」です。強さとは、決して弱みを見せないこと･･･。もう、おわかりですよね？



◆ショートカットフィールドセレクト
「フロアトップビュー」で今いるフィールドから「スタンドアップビュー」に移動せずに、他のフィールドに移動することができます。
セレクトボタンを押すと、「スタンドアップビュー縮小図」が開きます。移動する時には、その図の中の他のフィールドを選択して○ボタンを押してください。

※フィールドビューとフロアトップビューでは、Ｒ１ボタンとセレクトボタンで、ミュージックセレクトモードになります。



ユーザーサポート

解説書に従って操作しても正常に動作しない場合、
まず以下の点をお確かめください。

①画面がでない

●電源は入っていますか。
●テレビの電源の入れ忘れは？

②画面は出るが操作できない

●コントローラの接続は正常ですか。

③データをセーブできない

●メモリーカードは正しく接続されていますか。

④データをロードできない

●メモリーカードは正しく接続されていますか。
●セーブしたデータはありますか？

⑤ロード出来るが正常な動作をしない

●セーブデータが壊れてしまった可能性があります。
そのデータは削除してください。



1996年12月6日　第1版発行

発行所
株式会社 アートディンク



株式会社 アートディンク

SLPS 00620